

**PERANCANGAN IBOOK “LUTUNG KASARUNG” BERBASIS  
MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**



Disusun oleh :

**Yudi Mulyadi**

**09.11.3509**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERANCANGAN IBOOK “LUTUNG KASARUNG” BERBASIS  
MULTIMEDIA**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik informatika



disusun oleh

**Yudi Mulyadi**

**09.11.3509**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN IBOOK CERITA RAKYAT  
“LUTUNG KASARUNG” BERBASIS  
MULTIMEDIA**

yang di persiapkan dan disusun oleh

**Yudi Mulyadi**

**NIM. 09.11.3509**

yang telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 9 Oktober 2014

**Dosen Pembimbing**



**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK.190302182**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN IBOOK CERITA RAKYAT**

**“LUTUNG KASARUNG” BERBASIS**

**MULTIMEDIA**

yang di persiapkan dan disusun oleh

**Yudi Mulyadi**

**09.11.3509**

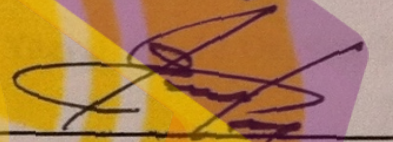
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Oktober 2014

**Susunan Dewan Penguji**

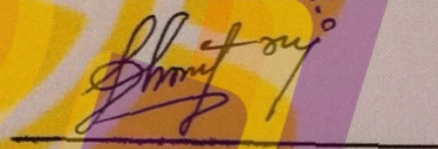
Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom  
NIK.190302182



Dhani Ariatmanto, M.Kom  
NIK.190302197



Mei P Kurniawan, M.Kom  
NIK.190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 9 Oktober 2014

**KETUA STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

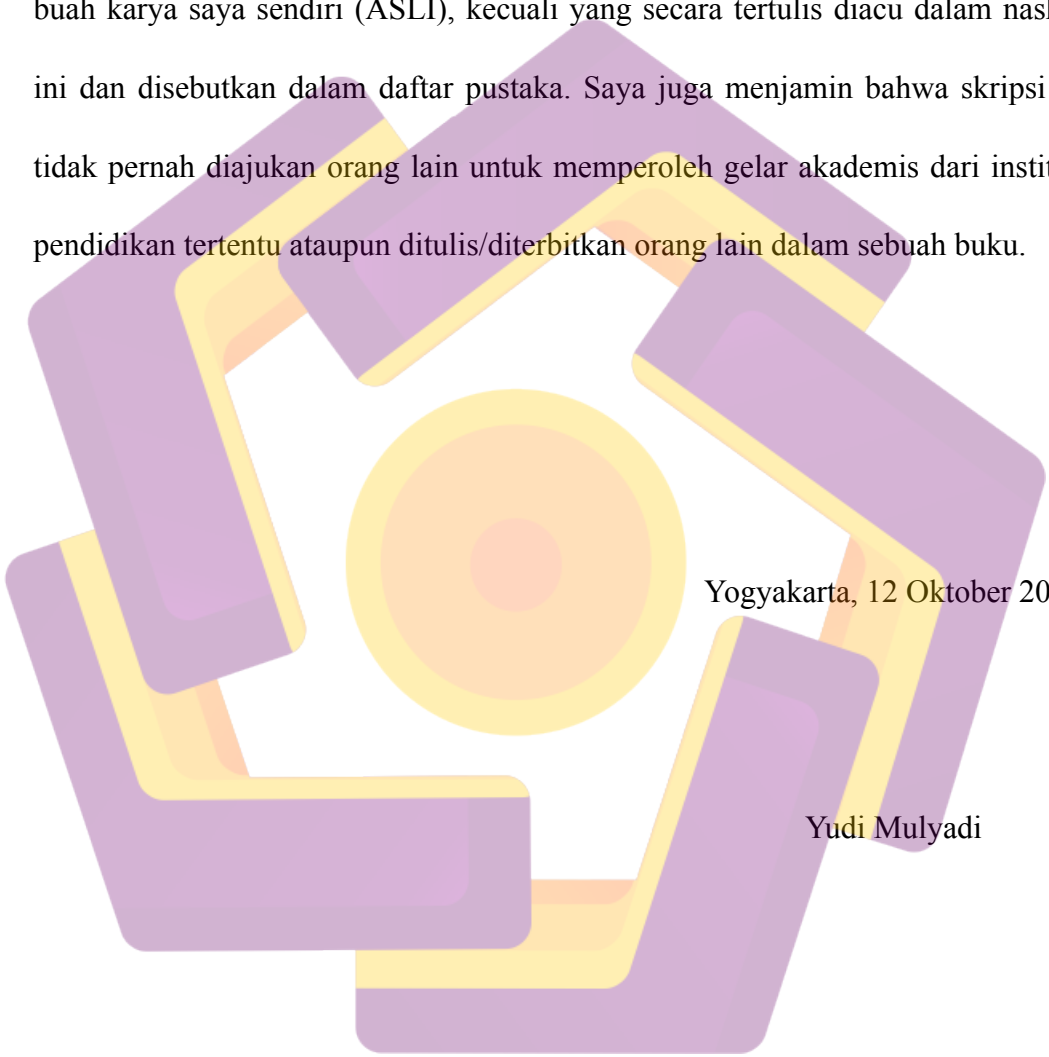


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M  
NIK.190302001



## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sejujurnya bahwa semua ide dan gagasan yang tertuang dalam skripsi ini adalah buah karya saya sendiri (ASLI), kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Saya juga menjamin bahwa skripsi ini tidak pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis dari institusi pendidikan tertentu ataupun ditulis/diterbitkan orang lain dalam sebuah buku.



Yogyakarta, 12 Oktober 2014

Yudi Mulyadi

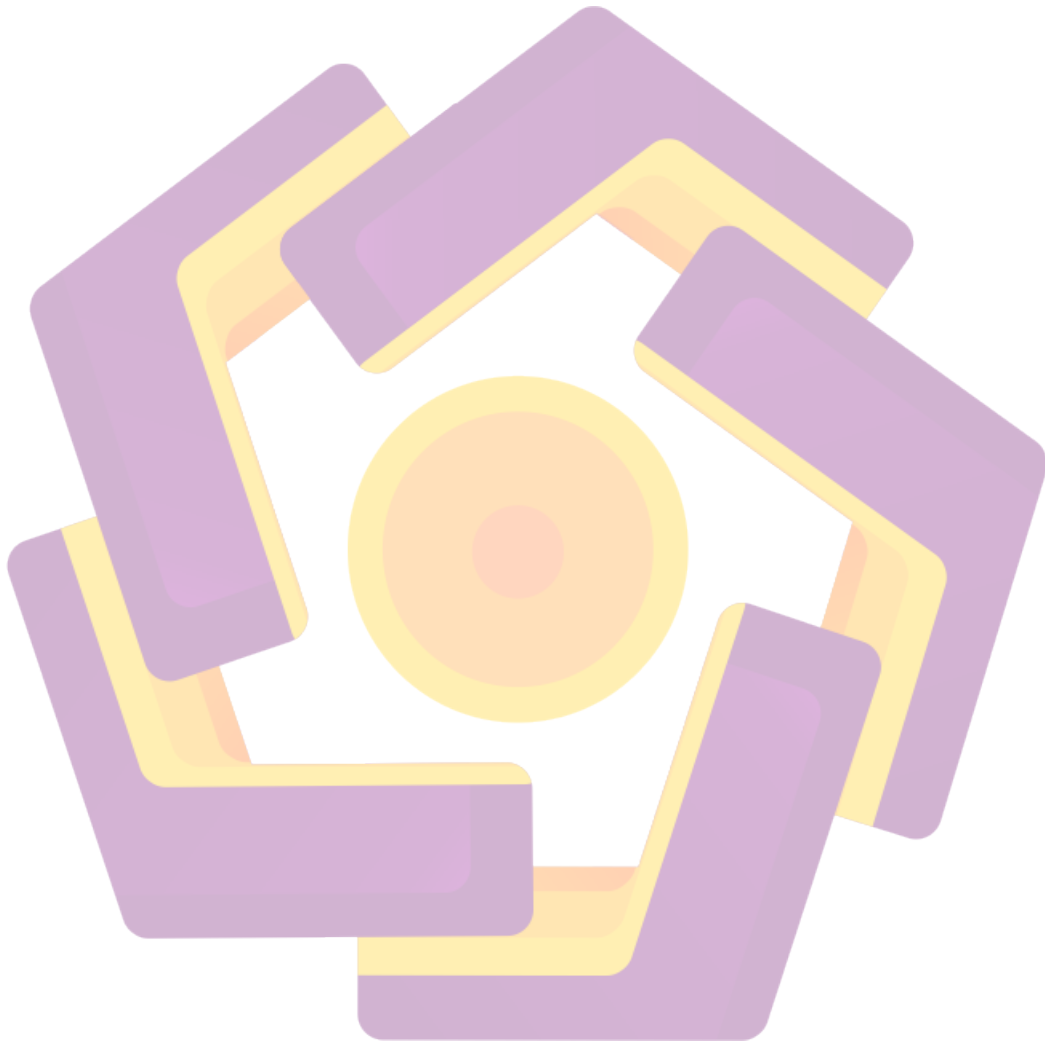
## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, rasa syukur yang tidak bisa di ungkapkan oleh kata - kata karena pengerjaan skripsi syarat kelulusan strata 1 di Stimik Amikom Yogyakarta telah selesai, walaupun tidak semulus yang diharapkan dan beragam kekecewaan pada saat penulisan . Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

- Mama & Mimi yang telah bersabar dan terus mendukung anak terakhirnya ini mengorbankan segalanya demi kelancaran studi.
- Tete yang baik hati penyabar yang selalu ada untuk adiknya
- Papah Budi satriadi yang selalu dan terus memotivasi disetiap detiknya pada saat pengerjaan skripsi
- Untuk temen terbaik Nashiruddi al Ahsani yg selalu ada dan selalu membantu.
- Rizky arbie yang selalu direpotkan karena selalu menumpang internet di kamar kosnya
- Dan Duwi serta kaksam yang selalu mendukung

## **MOTTO**

“CIKARACAK NINGGANG BATU LAUN - LAUN JADI LEGOK”



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT Tuhan Semesta Alam. Tidak ada daya dan kekuatan kecuali dari-Nya. Dengan anugerah itulah, alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan besar kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyyah menuju masa yang penuh hidayah. Dan terima kasih pula kepada papah budi satriadi yang selalu ada dan memotivasi untuk menyelesaikan skripsi dan best friend nashiruddin al ahsasni yang jauh dimata yang selalu membantu dan mendorong saya untuk menulis skripsi hingga akhirnya selesai, begitu pula teteh yang selalu sabar menghadapi adiknya

Ketika kita berbicara tentang kemajuan sebuah bangsa, tentunya tidak akan lepas dari peran pendidikan yang telah membawa kemajuan bangsa tersebut. Pendidikan itu pun bukanlah sebuah hal instan yang bisa didapat dalam waktu singkat, melainkan harus dimulai dari pendidikan sedini mungkin. Itulah sebabnya penulis menggagas dan menitik beratkan kepada pendidikan anak-anak melalui media audio visual berupa komik animasi.

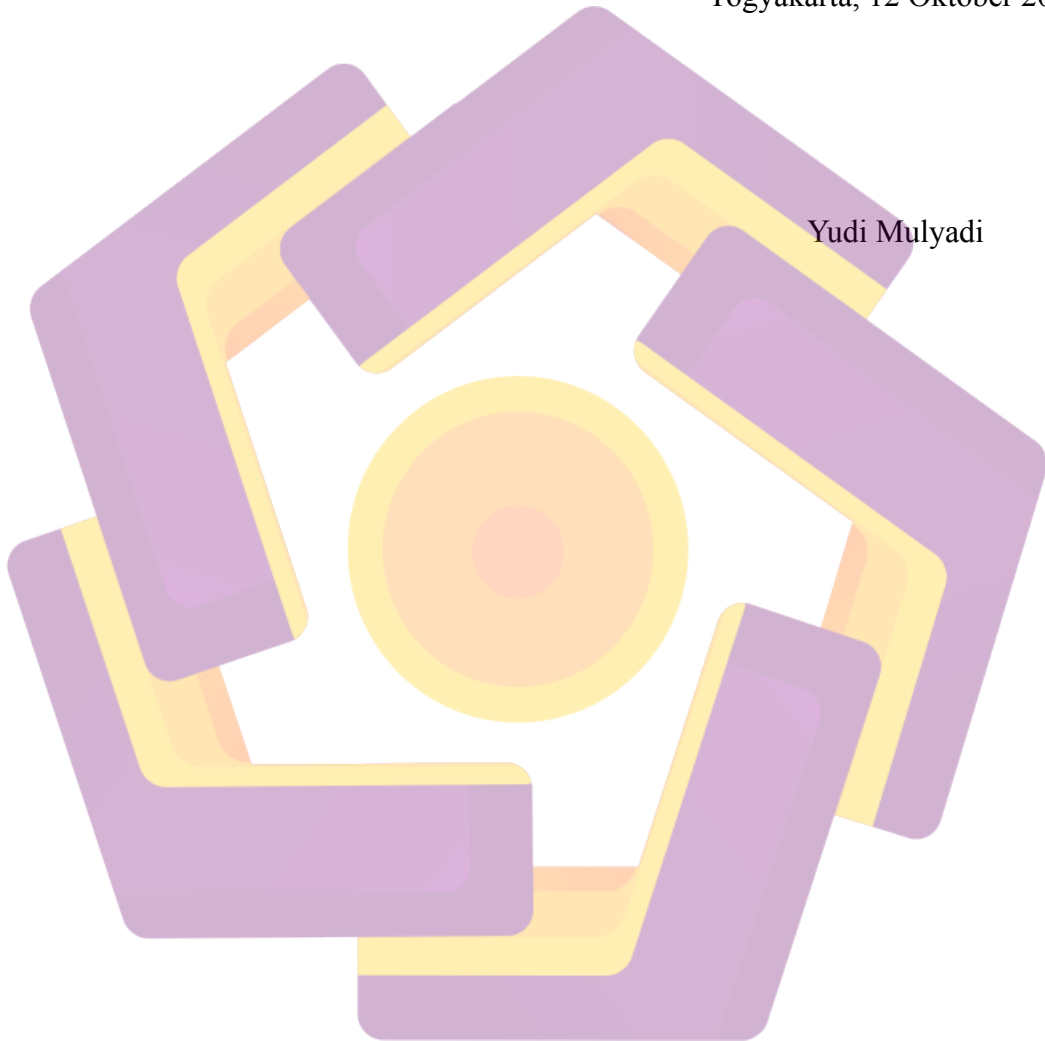
Penulis sangat menyadari banyaknya kekurangan yang ada di dalam skripsi ini. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan tulisan ini. Semoga skripsi ini bisa membantu pemerintah terutama generasi penerus bangsa yang pastinya



mempunyai peran yang sangat penting untuk mempertahankan budaya dan kemajuan bangsa indonesia.

Yogyakarta, 12 Oktober 2014

Yudi Mulyadi



## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
BAB I .....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian .....	5
1.6. Metode Perancangan .....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II .....	9
LANDASAN TEORI .....	9
2.1 Tinjauan Umum.....	9
2.1.1 Pengertian Cerita Rakyat.....	9
2.1.2 Sejarah Cerita Pantun Lutung Kasarung .....	10
2.1.3 Kandungan Pesan Moral Dalam Cerita Rakyat Lutung Kasarung.....	13
2.2 iBook .....	19
2.2.1 Sejarah iBook .....	20
2.2.2 iBooks Sebagai Buku Elektronik .....	21
2.3 Kids Interactive Book Maker .....	22
2.4 Hype 2 .....	25
2.5 Definisi Desain Grafis.....	27

2.6 Musik dan Suara .....	28
2.7 Pengertian Multimedia .....	29
2.7.1 Elemen Multimedia .....	30
2.7.2 Struktur Multimedia .....	31
2.7.3 Tujuan Penggunaan Multimedia.....	33
2.7.4 Pengembangan Multimedia.....	34
<b>BAB III</b> .....	<b>37</b>
<b>PERANCANGAN</b> .....	<b>37</b>
3.1 Analisis kebutuhan sistem .....	37
3.1.1 Kebutuhan Fungsional .....	37
3.1.2 Kebutuhan Nonfungsional .....	38
3.2 Analisis Kelayakan Media.....	39
3.3 Analisis Kelayakan Teknologi.....	39
3.4 Analisis kelayakan Ekonomi .....	40
3.5 Analisis Kelayakan Hukum.....	40
3.6 Analisis Kelayakan Operasional .....	41
3.7 Tahap perancangan.....	41
3.7.1 Struktur Multimedia iBook Lutung Kasarung .....	41
3.7.2 Desain Karakter Lutung Kasarung .....	43
3.7.3 Analisis Cerita Lutung Kasarung dan Rancangan Antar Muka .....	45
3.8 Rancangan Antar Muka.....	47
<b>BAB IV</b> .....	<b>49</b>
<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBUATAN</b> .....	<b>49</b>
4.1 Desain Karakter Lutung Kasarung .....	49
4.2 Efek Suara .....	51
4.3 Pembuatan Video Animasi .....	52
4.4 Implementasi Pembuatan iBook Lutung Kasarung di Kids Interactive Book Maker .....	54
4.4.1 Implementasi Game Puzzle di iBook Lutung Kasarung .....	69
4.5 Uji coba iBook Lutung Kasarung .....	72
<b>BAB V</b> .....	<b>74</b>

PENUTUP .....	74
5.1 Kesimpulan .....	74
5.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	77



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Kids Book Interactive.....	24
Gambar 2.2 Tampilan Hype 2.....	26
Gambar 2.3 Tahapan Pengembangan Multimedia.....	35
Gambar 3.1 Struktur Multimedia iBook Lutung Kasarung.....	42
Gambar 3.2 Desain karakter Lutung Kasarung.....	43
Gambar 3.3 Desain karakter Lutung Kasarung.....	44
Gambar 3.4 Rancangan halaman utama .....	47
Gambar 3.5 Rancangan halaman iBook lutung kasarung.....	48
Gambar 3.6 Rancangan halaman game lutung kasarung.....	48
Gambar 4.1 Tampilan iDraw iPad.....	49
Gambar 4.2 Tampilan iDraw Mac.....	50
Gambar 4.3 Tampilan Apple Loop di GerageBand.....	51
Gambar 4.4 Export Suara di GerageBand.....	52
Gambar 4.5 Tampilan Hype 2.....	53
Gambar 4.6 Recording keyframe.....	53
Gambar 4.7 Export Hype 2.....	54
Gambar 4.8 Membuat iBook di Kids Interactive Book Maker.....	55
Gambar 4.9 Proses importing ke Kids Interactive maker.....	55
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Utama.....	56
Gambar 4.11 Animasi huruf pada kalimat lutung kasarung.....	57

Gambar 4.12 Animasi Awan.....	58
Gambar 4.13 Behaviour pertama.....	58
Gambar 4.14 Behaviour kedua.....	59
Gambar 4.15 Komponen group animation.....	60
Gambar 4.16 komponen action.....	61
Gambar 4.17 komponen image/sound.....	62
Gambar 4.18 Halaman yang disisipkan efek particular.....	63
Gambar 4.19 komponen particular.....	64
Gambar 4.20 Komponen read along.....	65
Gambar 4.21 Pengaturan untuk menyamakan suaran dan tulisan.....	65
Gambar 4.22 Tombol action (navigasi).....	66
Gambar 4.23 Komponen menu/action (tombol action).....	67
Gambar 4.22 rekayasa halaman dari video.....	68
Gambar 4.24 Game Puzzle iBook Lutung Kasarung.....	69
Gambar 4.25 Pengaturan permainan puzzle.....	70
Gambar 4.26 Pop up alert.....	71
Gambar 4.27 Uji coba iBook Lutung Kasarung di Mac.....	72
Gambar 4.28 Uji coba di iPad via wifi untuk transfer.....	73
Gambar 4.29 Tampilan iBook Lutung Kasarung di iPad.....	73

## INTISARI

Kebudayaan merupakan salah satu aset kekayaan suatu negara. Indonesia negara kepulauan terbesar didunia memiliki 13499 pulau dengan penduduk mencapai kurang lebih 237 juta jiwa, kurang lebih memiliki sekitar 350 etnik suku dengan 480 bahasa dan budaya.

Ada berbagai macam cara untuk melestarikan budaya contohnya dengan menulis buku cerita untuk cerita rakyat, namun seiring perkembangan zaman buku teks saat ini kurang diminati selain itu buku teks juga akan rusak. Maka hal ini menjadikan alasan untuk membuat buku cerita rakyat lutung kasarung berbasis multimedia menggunakan Kids Interactive Book Maker.

Tujuan pembuatan iBook Lutung Kasarung ini adalah untuk pelestarian cerita rakyat, agar tidak terlupakan oleh perkembangan zaman, dan memberikan pengetahuan bahwa untuk membuat buku digital interaktif itu mudah walaupun tidak mengerti coding sama sekali. Diharapkan iBook lutung kasarung ini batu loncatan untuk mengembangkan dan melestarikan budaya indonesia.

**Kata kunci :** Multimedia, Perancangan iBook, Buku Digital Interaktif



## ABSTRACT

Culture is one of the assets of a country's. Indonesia has the world's largest country puff of 13 499 islands with a population of approximately 237 million people, more or less has about 350 ethnic tribes with 480 languages and cultures.

There are various ways to preserve culture for example, by writing a book of stories to stories of folklore, but as the times when the textbook is less desirable than that textbooks will also be damaged. So this makes a reason to make a book of folklore Lutung Kasarung based multimedia using the Interactive Kids Book Maker.

The purpose of making this iBook Lutung Kasarung is for the preservation of folklore, not to be forgotten by the times, and provide the knowledge that in order to create an interactive digital book is easy to understand even though no coding at all. It is expected that this iBook Lutung Kasarung springboard to develop and preserve the culture of Indonesia.

**Keywords:** Multimedia, iBook Design, Interactive eBooks

